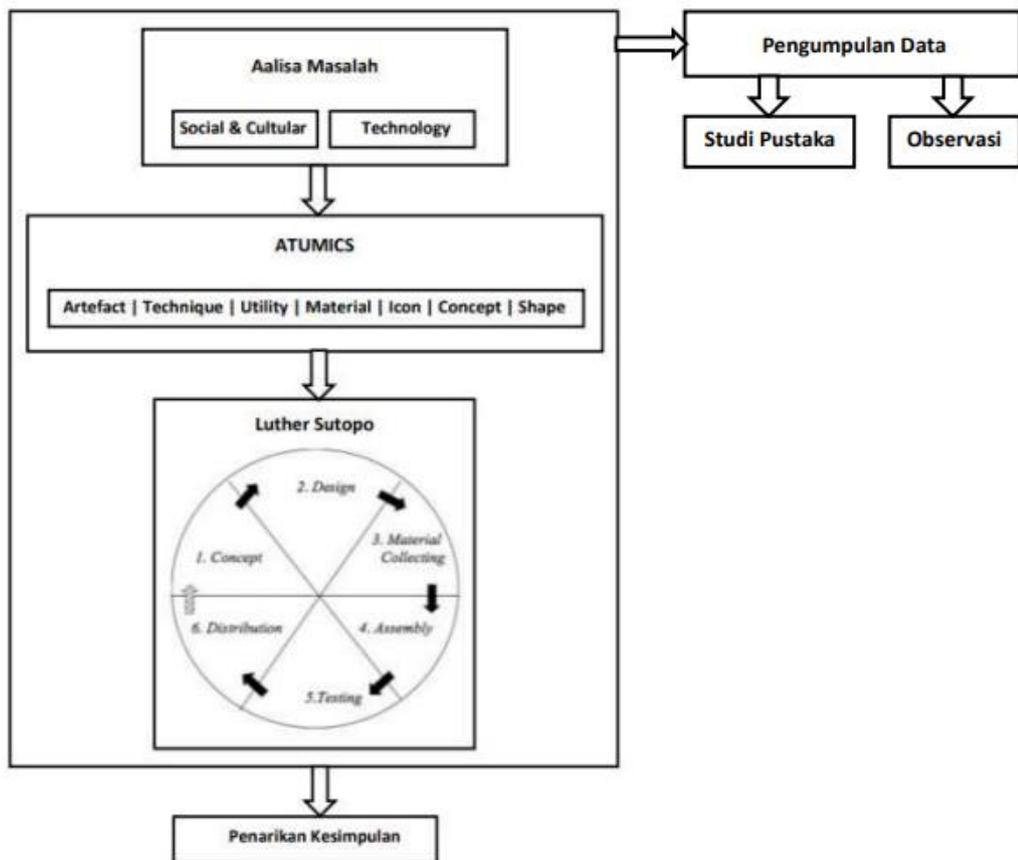


BAB III

METODOLOGI

3.1 Metodologi Penelitian

Alur metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian Eksperimental dengan diagram sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram usulan metode penelitian

3.2 Analisa Masalah

Dalam penelitian yang akan dilakukan ini ada beberapa analisa masalah dalam pembuatan game ini. Pada proses Analisa masalah ini menggunakan dua faktor. Faktor yang pertama yaitu *Social & Cultular*, kemudian faktor yang kedua

adalah *Technology* yang nantinya akan diselesaikan dalam pengumpulan data dengan tahap-tahapnya.

3.2.1 *Social & Cultural*

Social & Cultural bertujuan untuk mengumpulkan tentang aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari seperti cara berpikir, cara bekerja dan bermain dipengaruhi oleh sosial dan budaya tempatnya berada yang nantinya akan dijadikan bahan dalam penelitian ini.

3.2.2 *Technology*

Bertujuan mengumpulkan bahan tentang kemampuan berkreasi dan membuat inovasi dengan bantuan teknologi dapat di realisasikan untuk redesain permainan tradisional kedalam bentuk digital. Untuk menjelaskan transformasi permainan tradisional ke bentuk modern.

3.2.3 *Pengumpulan Data*

Pengumpulan data bertujuan untuk mengumpulkan data dan bahan yang mendukung dan digunakan dalam penelitian dan pembuatan *game* ini. Pada proses pengumpulan data ini menggunakan dua tahap. Tahap yang pertama yaitu pengumpulan data secara literatur. Pengumpulan data secara literatur menggunakan metode studi pustaka dan observasi. Kemudian pengumpulan data selanjutnya adalah pengumpulan material berupa elemen-elemen multimedia yang akan digunakan dalam pembuatan *game* ini.

a. *Studi Pustaka*

Metode studi pustaka dilakukan dengan cara membaca dan mengumpulkan bahan tertulis yang berhubungan dengan penelitian ini. Bahan

tertulis yang digunakan yaitu berupa, jurnal terkait, laporan terbuka dan artikel yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

b. Observasi

Proses pengumpulan data lainnya yaitu dengan cara observasi. Dimana pada proses ini melakukan pengamatan secara langsung *game* tradisional yang sudah ditransformasikan kedalam bentuk digital.

3.3 Transformasi Ke Permainan Digital (ATUMICS)

Adaptasi permainan Dam-daman kedalam permainan digital dengan metode ATUMICS, Menurut metode ATUMICS, untuk perancangan sebuah produk budaya dapat dilihat dari dua level utama tingkat keberadaannya yaitu level mikro dan makro. Perancangan sebuah produk harus menyatukan kedua level tersebut. Level mikro berhubungan dengan sifat teknis dan tampilan produk. Analisis dari suatu produk budaya dilakukan untuk mendapatkan elemen dasarnya yaitu teknik/technique, kegunaan/utility, bahan/material, ikon/icon, konsep/concept, dan bentuk/shape. Level makro berhubungan dengan aspek yang lebih luas seperti motivasi dan ekspresi dari produk yang dihasilkan dan sebagai usaha menemukan keseimbangan yang tepat diantara aspek yang berbeda (budaya, sosial, ekologi, ekonomi, kelangsungan hidup) bertujuan untuk memetakan elemen budaya tanpa meninggalkan esensi budaya dari permainan Dam-daman. Penjelasan Dam-daman level mikro dan makro dijelaskan sebagai berikut:

7. *Artefact* berisi tentang maksud dan tujuan dari permainan Ucing Dam-daman.

8. *Technique* berisi tentang teknik bermain, keahlian, teknologi dan peralatan permainan Dam-daman.
9. *Utility* berisi tentang fungsi, kegunaan dan kebutuhan permainan Dam-daman.
10. *Material* memuat tentang penjelasan alat atau kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam permainan Dam-daman.
11. *Icon* berisi tentang ciri khas dari permainan tradisional Dam-daman.
12. *Concept* berisi tentang penjelasan konsep dari permainan Dam-daman.
13. *Shape* berisi tentang unsur bentuk permainan dari permainan Dam-daman.
14. Motivasi menjelaskan tentang level makro dari permainan Dam-daman yang terdiri dari motivasi utama, motivasi sekunder dan motivasi lainnya.

3.4 Luther

Pembangunan game Dam-daman sebagai produk digital dilakukan dengan pendekatan *Luther* yaitu sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Yaitu menentukan tujuan, identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi,interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, latihan, pendidikan dan lain-lain), dan spesifikasi umum.

2. Perancangan (*Design*)

Yaitu membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur objek, dan kebutuhan material proyek, seperti perancangan struktur navigasi, perancangan diagram transisi, perancangan tampilan dan lain-lain.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang diperlukan untuk tahap berikutnya.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Merupakan tahap dimana seluruh obyek multimedia dibuat. Pembuatan didasarkan pada storyboard, flowchart view dan diagram transisi yang berasal dari tahap design.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap ini dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan.

6. Distribusi (*Distribution*),

Pada tahap ini aplikasi multimedia ini akan digandakan dengan menggunakan build application atau media penyimpanan lainnya.

3.5 Penarikan Kesimpulan

Adanya hasil dari penelitian tersebut, maka perlunya ditarik kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan yang ditarik meliputi tahap-tahap yang telah dilakukan, selain dari itu hasil dari penelitian yang berupa aplikasi pun perlunya ditarik kesimpulan tentang bagaimana aplikasi bekerja, ketepatan terhadap pengguna, kekurangan yang perlu diperbaiki juga berbagai kekurangan lainnya yang harus diperbaiki dari penelitian tersebut.